

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fashion di Indonesia sekarang ini semakin pesat khususnya untuk para Muslimah. Fashion muslim yang ketika di pakaikan dahulu berbeda sekali dengan sekarang. Apalagi fashion para muslimah yang dulu terkesan biasa saja kini muncul sebagai fashion utama di kalangan wanita. Baik dari kerudung yang dahulu hanya berfungsi untuk menutupi aurat seorang wanita kini bertambah fungsinya untuk mempercantik diri.

Home industri Nafisa adalah industri yang bergerak di bidang produksi pembuatan Hijab Dewasa maupun anak – anak, dari hijab model biasa sampai hijab syar'i. Setiap hari nafisa collection bisa memproduksi hijab 200 sampai 400/pcs sesuai dengan stok barang yang di jadwal. kegiatan produksi Hijab di konveksi Nafisa yang berjalan saat ini adalah pemilik membeli bahan baku, kemudian bahan baku tersebut diserahkan kepada bagian produksi untuk diproses. Proses produksinya antara lain dengan membuat pola, setelah itu memotong kain sesuai urutan pola yang telah di gambar. Biasanya pemotongan kain bisa lebih dari 1 roll. 1 roll atau 50meter bisa menghasilkan 30 sampai 50 hijab tergantung model. Setelah di potong, di jahit sesuai dengan design yang sudah di sediakan. Proses menjahit bisa menghasilkan 30 sampai 50 hijab perhari tergantung ukuran model dan tergantung jumlah pemotongan.. Jika hijab segi empat membutuhkan waktu kira kira 10 menit, jika hijab syar'i membutuhkan waktu lebih dari 10 menit. Setelah selesai di jahit sesuai model dilakukan Obras. Setelah semua selesai dan menjadi hijab sesuai dengan design yang di inginkan, hijab di setrika kemudian di packing.

Proses kegiatan dalam memproduksi sering mengalami kesulitan atau kebingungan untuk memproduksi barang apa aja setiap hari nya karena banyaknya pesanan pelanggan dan banyak nya model hijab yang di produksi karena tidak adanya penjadwalan. Sering terjadinya kekurangan bahan baku ketika sedang tahap produksi karena tidak ada data atau info ketersediaan bahan baku. Di bagian pencatatan bahan baku masih

menggunakan cara konvensional dan semua laporan berbentuk buku catatan sehingga terjadinya duplikasi data yang mengakibatkan para pekerja merasa terganggu karena kurang efektif dalam segi waktu dan tidak efisien dalam bekerja.

Untuk mengatasi hambatan dan resiko penyalahgunaan, kesalahan pencatatan bahan baku dan data produksi, kesalahan dalam menghitung harga produk, kesalahan dalam memproduksi barang setiap harinya atau kesalahan karena pesanan pelanggan belum di produksi, maka di perlukannya suatu system informasi yang terkomputerisasi pada konveksi *Nafisa Hijab*. Berdasarkan hasil uraian diatas, maka penulis tertarik membuat dan mengembangkan sebuah system informasi produksi berbasis web pada konveksi *Nafisa Hijab*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka didapatkan suatu rumusan masalah yaitu bagaimana cara membangun sistem informasi produksi hijab di Home industri Nafisa Collection agar dapat menangani pengelolaan produksi dan perhitungan harga pokok produksinya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Proses pendataan bahan baku produksi, pengelolaan data proses produksi, penentuan harga pokok produksi, penjadwalan produksi, penentuan harga produk.
2. Output dari aplikasi ini meliputi laporan data produksi, data bahan baku produksi beserta stoknya, data penggunaan bahan baku.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yaitu untuk membangun Sistem Informasi Produksi di Nafisa Collection Berbasis web yang digunakan untuk membantu proses produksi beserta penjadwalan dan menentukan harga produk.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi instansi

1. Diharapkan dapat membantu mengelola data produksi
2. Mempermudah dalam memproduksi hijab sesuai dengan yang sudah di jadwalkan

b. Diharapkan dapat membantu Bagi Penulis

1. Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang system untuk sebuah objek sesuai kebutuhan yang ada di lapangan.
2. Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Progam Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik di Universitas Muria Kudus.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar benar akurat, relevan, valid dan reliable, maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1. Sumber Data Primer

Adalah sumber data yang di peroleh secara langsung daro objek penelitian melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi :

a. Observasi

Observasi merupakan cara pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala atau peristiwa yang di selidiki pada objek penelitian secara langsung, misalnya untuk mendapatkan data penelitian tentang Produksi Hijab di Nafisa Collection.

b. Wawancara

Pengumpul data melalui tatap muka da tanya jawab langsung dengan sumber daya atau pihak pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian.

2. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang di ambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data tersebut bisa di peroleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literature-literatur. Meliputi :

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya pengumpulan teori-teori mengenai alias dan desain untuk penyusunan laporan skripsi.

b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literature-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, atau sumber informasi lain.

1.6.2. Metode Rekayasa Perangkat Lunak/Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* atau model air terjun sering di sebut sekuensial liniel yaitu merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. (Sukamto dan Salahudin, 2011). Tahap – tahap dalam model *waterfall* tersebut antara lain :

1. Analisis Kebutuhan

Mengumpulkan kebutuhan dilakukan secara insentif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti yang di butuhkan user. Spesifikasi kebutuhan peragkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

2. Desain

Proses multilangkah berfokus pada desai pembuatan progam perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

3. Pembuatan Kode Progam

Desain ditranslasikan ke dalam progam perangkat lunak, hasil dari tahap ini adalah computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian berfokus pada perangkat lunak dari segi logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.

5. Pendukung atau pemeliharaan

Tahap pendukung dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, proses perancangan sistem dilakukan menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modelling Language* (UML). *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. (Sukamto dan Shalahuddin (2013).

Diagram merupakan penjelasan secara grafis mengenai elemen-elemen dalam sistem. Untuk membuat model, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam sistem. Beberapa diagram grafis yang disediakan dalam UML diantaranya yaitu :

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

3. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirim dan diterima antar objek.

4. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

5. Statechart Diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem



1.7 KERANGKA PIKIRAN

Berikut adalah gambar dari kerangka pemikiran yang akan diterapkan dalam pembangunan Sistem Informasi Produksi Hijab di *Home Industry* Berbasis Web yang dapat di lihat pada Gambar 1.1 sebagai berikut :

